G1/G1X

オペレーションマニュアル

このたびは、***ZOOM G1/G1X***（以下***G1/G1X***と呼びます）をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。

G1/G1Xの機能を十分に理解し、末永くご愛用いただくためにも、このマニュアルをよくお読みくださるようお願い致します。

なお、この取扱説明書はお手元に保存し、必要に応じてご覧ください。

目次

安全上のご注意／使用上のご注意

安全上のご注意

この取扱説明書では、誤った取り扱いによる事故を未然に防ぐための注意事項を、マークを付けて表示しています。マークの意味は次の通りです。

警告　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が死亡または重傷を負う可能性が想定される内容を示しています。

注意　この表示を無視して誤った取り扱いをすると、使用者が傷害を負う可能性、または物的損害のみの発生が想定される内容を示しています。

本製品を安全にご使用いただくために、次の事項にご注意ください。

電源について

警告　本製品は、消費電流が大きいため、AC アダプターのご使用をお薦めしますが、電池でお使いになる場合は、アルカリ電池をご使用ください。

ACアダプターによる駆動

- ACアダプターは、必ずDC9V センターマイナス 300mA（ズームAD-0006）をご使用ください。指定外のACアダプターをお使いになりますと、故障や誤動作の原因となり危険です。
- ACアダプターの定格入力AC電圧と接続するコンセントのAC電圧は必ず一致させてください。
- ACアダプターをコンセントから抜く時は、必ずACアダプター本体を持って行なってください。
- 長期間ご使用にならない場合や雷が鳴っている場合は、ACアダプターをコンセントから抜いてください。

乾電池による駆動

- 市販の1.5V単三乾電池×4をお使いください。
- G1/G1Xは充電機能を持っていません。乾電池の注意表示をよく見てご使用ください。
- 長期間ご使用にならない場合は、乾電池をG1/G1Xから取り出してください。
- 万一、乾電池の液もれが発生した場合は、電池ケース内や電池端子に付いた液をよく拭き取ってください。
- ご使用の際は、必ず電池ブタを閉めてください。

使用環境について

警告　G1/G1Xを次のような場所でご使用になりますと、故障の原因となりますのでお避けください。

- ● 温度が極端に高くなるところや低くなるところ
- ● 暖房器具など熱源の近く
- ● 湿度が極端に高いところや、水滴のかかるところ
- ● 砂やほこりの多いところ
- ● 振動の多いところ

取り扱いについて

警告
- G1/G1Xの上に、花瓶など液体の入ったものを置かないでください。感電などの原因となることがあります。
- G1/G1Xの上に、ロウソクなど火気のあるものを置かないでください。火災の原因となることがあります。

注意
- G1/G1Xは精密機器ですので、スイッチ類には無理な力を加えないようにしてください。必要以上に力を加えたり、落としたりぶつけるなどの衝撃は故障の原因となります。
- G1/G1Xに異物（硬貨や針金など）または液体（水、ジュースやアルコールなど）を入れないようにご注意ください。

接続ケーブルと入出力ジャックについて

注意　ケーブルを接続する際は、各機器の電源スイッチを必ずオフにしてから行なってください。本製品を移動するときは、必ずすべての接続ケーブルとACアダプターを抜いてから行なってください。

改造について

警告　ケースを開けたり、改造を加えることは、故障の原因となりますので絶対におやめください。改造が原因で故障が発生しても当社では責任を負いかねますのでご了承ください。

音量について

注意　G1/G1Xを大音量で長時間使用しないでください。難聴の原因となることがあります。

使用上のご注意

他の電気機器への影響について

G1/G1Xは、安全性を考慮して本体からの電波放出および外部からの電波干渉を極力抑えております。しかし、電波干渉を非常に受けやすい機器や極端に強い電波を放出する機器の周囲に設置すると影響が出る場合があります。そのような場合は、G1/G1Xと影響する機器とを十分に距離を置いて設置してください。
デジタル制御の電子機器では、G1/G1Xも含めて、電波障害による誤動作やデータの破損、消失など思わぬ事故が発生しかねません。ご注意ください。

お手入れについて

パネルが汚れたときは、柔らかい布で乾拭きしてください。それでも汚れが落ちない場合は、湿らせた布をよくしぼって拭いてください。クレンザー、ワックスおよびアルコール、ベンジン、シンナーなどの溶剤は絶対に使用しないでください。

故障について

故障したり異常が発生した場合は、すぐにACアダプターを抜いて電源を切り、他の接続ケーブル類もはずしてください。
「製品の型番」「製造番号」「故障、異常の具体的な症状」「お客様のお名前、ご住所、お電話番号」をお買い上げの販売店またはズームサービスまでご連絡ください。

このマニュアルは将来必要となることがありますので必ず参照しやすいところに保管してください。

マニュアルで使用する用語

ここでは、このマニュアルで使用するG1/G1Xの用語について説明します。

IN → COMP/EFX – DRIVE – EQ – ZNR – AMP – MODULATION – DELAY – REVERB → OUT

■ エフェクトモジュール

G1/G1Xのエフェクトは、上の図のように効果の異なる複数の単体エフェクトを組み合わせたものと考えることができます。これら1つ1つの単体エフェクトを"エフェクトモジュール"と呼びます。G1/G1Xには、ドライブ系モジュール（DRIVE）、変調系モジュール（MODULATION）などのエフェクトモジュールに加え、ノイズリダクション／アンプシミュレーター（ZNR/AMP）が内蔵されており、モジュールごとに効果のかかり具合を調節したり、オン／オフを切り替えることができます。

■ エフェクトタイプ

エフェクトモジュールの中には、効果の種類（これを"エフェクトタイプ"と呼びます）を切り替えて使用できるものもあります。例えば、モジュレーション系（MODULATION）モジュールには、コーラス、フランジャー、ピッチシフターなどのエフェクトタイプが含まれており、いずれか1つのエフェクトタイプを選択できます。

■ エフェクトパラメーター

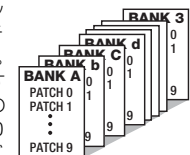
すべてのエフェクトモジュールには、効果のかかり具合を決定する要素（これを"エフェクトパラメーター"と呼びます）が含まれています。1つのエフェクトモジュールをコンパクトエフェクターに例えると、エフェクトパラメーターはコンパクトエフェクターのツマミのようなものと考えることができます。エフェクトパラメーターの設定値を変えると、ちょうどコンパクトエフェクターのツマミを回したときと同じように、音色や効果のかかり具合が変化します。

■ パッチ

G1/G1Xでは、"パッチ"と呼ばれる単位で、エフェクトを呼び出したり保存したりします。パッチは、エフェクトモジュールごとのオン／オフ状態、使用するエフェクトタイプ、エフェクトパラメーターの設定値を記憶したものです。G1/G1Xでは、本体内のメモリーに最大80のパッチを収納できます。

■ バンクとエリア

10のパッチをひとまとめにしたものを"バンク"と呼びます。バンクは全部で8つあり、それぞれA～dのアルファベットと0～3の番号で区別します。A～dのバンクは読み書き可能なユーザーエリア、0～3のバンクは読み取り専用のプリセットエリアに格納されています。

1つのバンクに含まれるパッチには、0～9の番号（パッチ番号）が付けられています。G1/G1Xでパッチを指定するときは、A1（バンクAのパッチ番号1）、06（バンク0のパッチ番号6）のように、バンクとパッチ番号の両方を使用します。

■ モード

G1/G1X内部の動作状態を"モード"と呼びます。G1/G1Xの主要なモードには、パッチを選択して演奏する"プレイモード"、エフェクトを作り替える"エディットモード"、リズムに関する設定を行う"リズムモード"などがあります。これら3つのモードは、モジュールセレクターを使って切り替えます。

電池で使用する場合

各部の名称と機能／接続

ここでは、G1とG1Xの各部の名称と機能について説明します。なお、G1X独自の機能については、P26でまとめて説明していますので、そちらもご参照ください。

フロントパネル（G1X）

モジュールセレクター
プレイモード、リズムモード、エディットモードを切り替えます。また、エディットモードでは、操作するモジュールを選びます。

RHYTHM [▶/■]キー
プレイモード／リズムモードでは、リズムパターンの再生／停止を操作します。
エディットモードでは、ペダルで操作するモジュールを選ぶのに使用します。

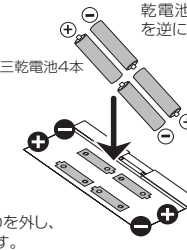
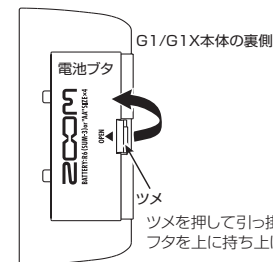
ディスプレイ
パッチ番号や内部設定の値など、G1/G1Xを操作するのに必要な情報が表示されます。

[VALUE]ノブ
エフェクトパラメーターやパッチ全体のレベルなどを変更するノブです。

エクスプレッションペダル（G1Xのみ）
ボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できるペダルです（詳しい説明は→P26）。

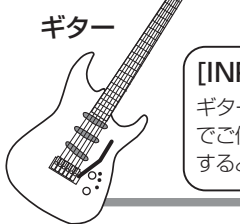
[STORE]キー
変更したパッチをメモリーに保存するのに使用します。

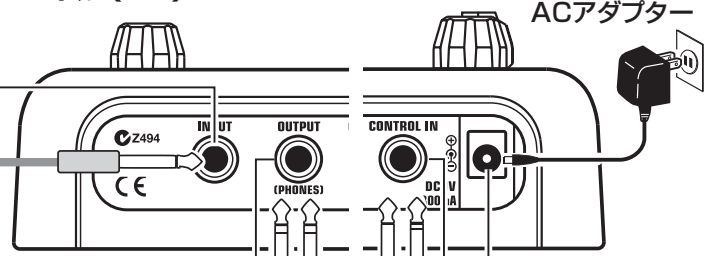
[PEDAL ASSIGN]キー（G1Xのみ）
内蔵エクスプレッションペダルに割り当てるモジュールを選びます。

[BANK UP・TAP]キー
プレイモードでは、1つ上のバンクに切り替えるのに使用します。その他のモードでは、リズムパターンのテンポや時間や周期に関するエフェクトパラメーターをマニュアルで設定するのに使用します。

[▼]／[▲]フットスイッチ
パッチを切り替えるときや、チューナーを使うときなどに利用します。

G1/G1Xを電池で駆動する場合、電池の消耗を防ぐために、使用しないときは[INPUT]端子からプラグを抜いておきましょう。

リアパネル（G1）

ギター

[INPUT]端子
ギターを接続する端子です。G1/G1Xを電池でご使用になる場合、この端子にプラグを挿入すると、電源がオンになります。

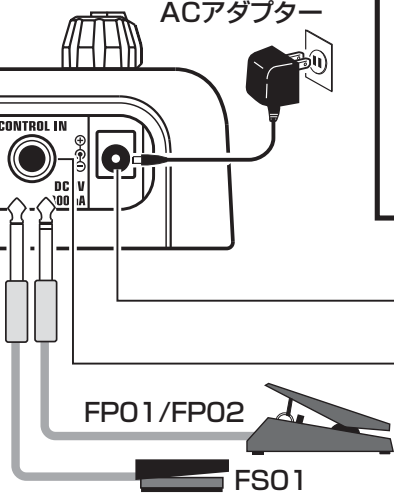
[OUTPUT/PHONES]端子
ギターアンプに接続するステレオフォーンの出力端子です。Y字ケーブルを使って2台のギターアンプを接続したり、ヘッドフォーンを接続してモニターすることも可能です。

ACアダプター

■G1XとG1との違いについて

G1Xは、G1と次の点が異なります

- エクスプレッションペダルが標準で装備されています（→P26）。
- フロントパネルに、ペダルで操作するモジュールを選択する[PEDAL ASSIGN]キーが搭載されています（→P26）。
- リアパネルに[CONTROL IN]端子がなく、フットスイッチや外付けのエクスプレッションペダルは利用できません。

[DC IN]端子
DC9Vセンターマイナス300mA（ズームAD−0006）のACアダプターを接続します。

[CONTROL IN]端子（G1のみ）
オプションのフットスイッチ（FS01）やエクスプレッションペダル（FP01/FP02）を接続する端子です。

パッチを選んで演奏する

楽器を演奏しながらパッチを切り替えて、さまざまな効果を試してみましょう。

1 電源を入れる

- 電池で使用する場合は、G1/G1Xの[INPUT]端子にモノラルのシールドケーブルを差し込んでください。
- ACアダプターで使用する場合は、ACアダプターをコンセントに差し込み、もう一方のプラグをG1/G1Xの[DC IN]端子に接続してください。
- ギターアンプの電源を入れ、ボリュームを適切な位置に調節してください。

2 G1/G1Xをプレイモードに設定する

- モジュールセレクターが "PLAY" 以外の位置にあるときは、"PLAY" に合わせてください。

ディスプレイに、現在選ばれているバンクとパッチ番号が表示されます。

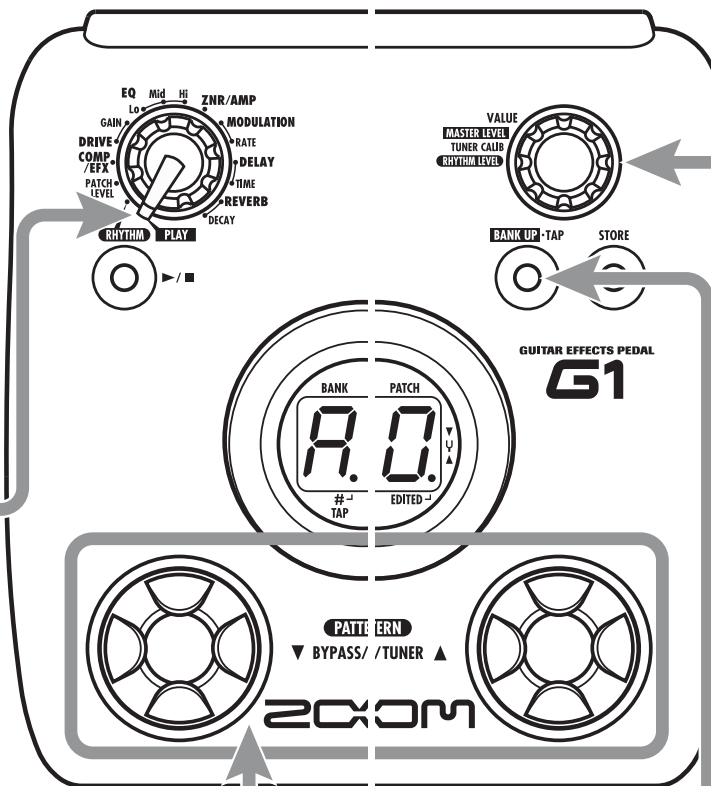
バンク名　パッチ番号

HINT G1/G1Xの電源を入れた直後は、モジュールセレクターが "PLAY" 以外の位置に設定されていても、プレイモードとして動作します。

3 パッチを選ぶ

- パッチを切り替えるには、[▼]／[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

[▼]フットスイッチを押したときは1つ下のパッチ番号が、[▲]フットスイッチを押したときは1つ上のパッチ番号が選ばれます。

どちらか一方のフットスイッチを繰り返し押すと、A0〜A9...d0〜d9→00〜09...30〜39→A0の順に、1つ上または1つ下のパッチ番号に切り替わります。

5 マスターレベルを調節する

- プレイモードでマスターレベルを調節したいときは、[VALUE]ノブを操作します。

[VALUE]ノブを回すと、ディスプレイにマスターレベルの値がしばらくの間表示されます。

マスターレベルの設定範囲は0〜98、1.0です。電源を入れ直すと、80にリセットされます。

NOTE
ヘッドフォンでご使用の場合は、このノブで音量を調節すると便利です。

4 バンクを直接切り替える

- A〜d、0〜3のバンクを直接切り替えたいときは、[BANK UP・TAP]キーを押してください。

[BANK UP・TAP]キーを押すと、1つ上のバンクに切り替わります。

HINT G1の場合は、フットスイッチ（FS01）を使ってバンクを切り替えることも可能です（→P16）。

チューナー機能を使う

G1/G1Xには、オートクロマチックチューナーが内蔵されています。チューナー機能を利用するには、G1/G1Xをバイパス状態（エフェクトを一時的にオフにする）またはミュート状態（原音とエフェクト音を消音する）に切り替えます。

1 バイパス／ミュート状態に切り替える

● G1/G1Xをバイパス状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P10）で[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、すぐに離してください。

● G1/G1Xをミュート状態にするには

プレイモードまたはリズムモード（→P10）で[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏み、1秒以上踏み続けてから離してください。

NOTE エディットモードからバイパス／ミュート状態に入ることはできません。

バイパス／ミュート時のパッチ変化について

楽器を弾きながら[▼]／[▲]フットスイッチを同時に踏むと、バイパス／ミュート状態に入る直前に、一瞬パッチの音色が変化することがあります。これは先に踏んだ方のフットスイッチに反応して、1つ上または下のパッチに切り替わることが原因です（バイパス／ミュート状態を抜け出ると、もとのパッチ番号に戻ります）。

G1／G1Xでは、パッチの切り替えを高速化するために、このような現象が起きてしまいますが、故障ではありません。上記のような音色変化を避けたいときは、完全にバイパス／ミュート状態に切り替わるまで、不要な音を出さないようにご注意ください。

2 チューニングを合わせる

● チューニングを合わせたい弦を開放弦で弾き、ピッチを調節してください。

ディスプレイの左側の桁に、最寄りの音名が表示されます。

A = A	D = d	G = G
A# = A.	D# = d.	G# = G.
B = b	E = E	
C = C	F = F	
C# = C.	F# = F.	

右側の桁にはピッチのズレを示す記号が表示されます。

高いピッチ　正確なピッチ　低いピッチ

ずれが大きいほど表示の回転が速くなります

他の弦も同じ要領でチューニングしてください。

3 チューナーの基準ピッチを調節するには

必要ならば、チューナーの基準となる周波数を変更できます。

● [VALUE]ノブを回してください。

バイパス／ミュート状態で[VALUE]ノブを回すと、基準ピッチの値がしばらくの間表示されます。基準ピッチの初期設定値は40（中央A＝440Hz)です。

● 基準ピッチの値が表示されている間に、[VALUE]ノブを使って35〜45（中央A＝435Hz〜445Hz）の範囲で調節してください。

[VALUE]ノブを止めてしばらくすると、以前の表示に戻ります。

NOTE G1/G1Xの電源を入れ直すと、基準ピッチは40（中央A＝440Hz)に戻ります。

4 プレイモードに戻る

● [▼]／[▲]フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。

リズム機能を使う

G1/G1Xには、リアルなドラム音色でリズムパターンを演奏するリズム機能が内蔵されています。リズム機能は、G1/G1Xがプレイモードまたはリズムモードにあるときに利用できます。ここではリズムモードでの操作方法について説明します。

1 リズムモードを選ぶ

● モジュールセレクターを "RHYTHM" の位置に合わせてください。

ディスプレイに現在選ばれているリズムパターン番号（01〜40）が表示されます。パッチの切り替え、マスターレベルの調節はできません。

HINT
・プレイモードでリズム機能を利用することも可能です。
・プレイモードではリズムパターンの切り替え、リズムの音量／テンポの調節はできません。

2 リズムをスタートさせる

● リズムをスタートさせるには、RHYTHM ［▶/■］キーを押してください。

NOTE リズムを再生している間は、リバーブエフェクトは無効となります。

3 リズムパターンを選ぶ

G1/G1Xには40種類のリズムパターンが内蔵されています（パターンの内容はP.25）。

● リズムパターンを切り替えるには、リズムモードで［▼］／［▲］フットスイッチのいずれか一方を踏んでください。

HINT リズムモードで［▼］／［▲］フットスイッチを両押しすると、G1/G1Xがバイパス／ミュート状態に切り替わります（→P8）。この間もリズム機能を引き続き利用できます。

4 リズムの音量を調節する

● リズムの音量を調節するには、リズムモードで［VALUE］ノブを操作してください。

［VALUE］ノブを回すと、現在の設定値（0〜30）がしばらくの間表示されます。

5 テンポを調節する

リズムパターンのテンポは、40〜250BPM（1分間あたりの拍数）の範囲で調節できます。

● リズムのテンポを連続的に変化させるには、［BANK UP・TAP］キーを1回押し、テンポの値が表示されている間に［VALUE］ノブを回してください。

● リズムのテンポをマニュアルで指定するには、［BANK UP・TAP］キーを2回以上繰り返し押してください。

2回目以降にキーを押す間隔に合わせて、テンポが自動調節されます（タップテンポ機能）。

上記の操作を行うと、テンポの値（40〜250）がしばらくの間表示されます。値が100〜199の範囲では中央のドット、200を越えると中央と右下のドットが点灯します。

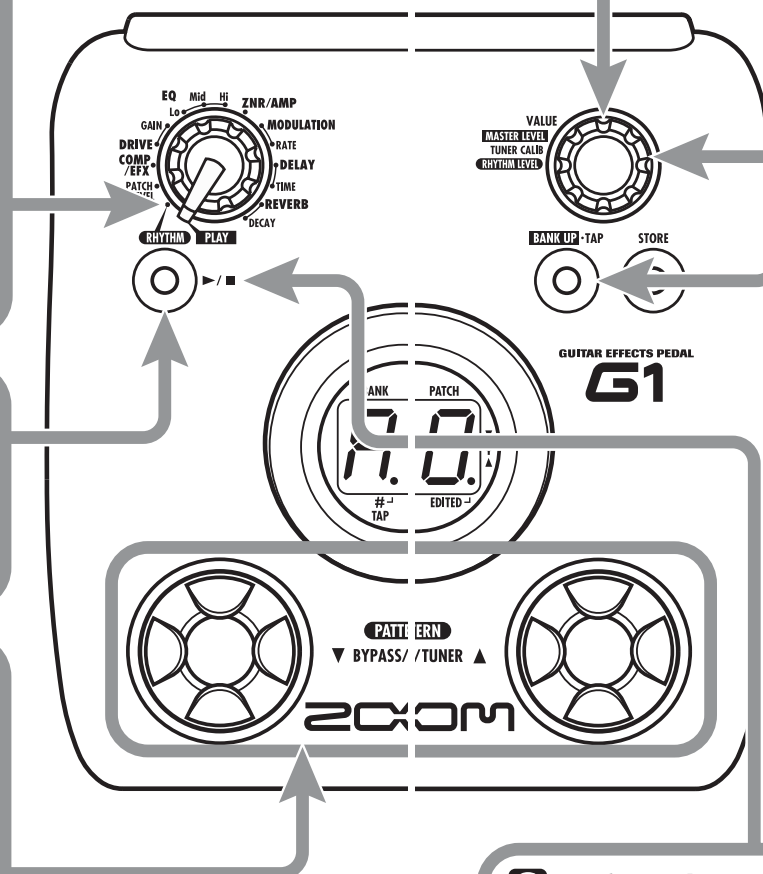
テンポ＝120BPM

テンポ＝240BPM

HINT G1の場合は、フットスイッチFS01を使って、テンポをマニュアルで調節することも可能です（→P16）。なお、G1Xではフットスイッチは利用できません。

6 リズムを止める

● リズムを止めるには、RHYTHM ［▶/■］キーを押してください。

以前の状態に戻ります。

パッチを作り替える

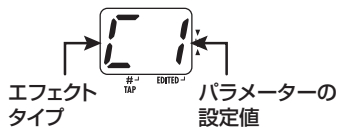
G1/G1Xのパッチは、モジュールで使用するエフェクトタイプを切り替えたり、エフェクトパラメーターの設定値を変更することで、自由に作り替えることができます。現在選択されているパッチをエディットして、お好みのエフェクトを作ってみましょう。

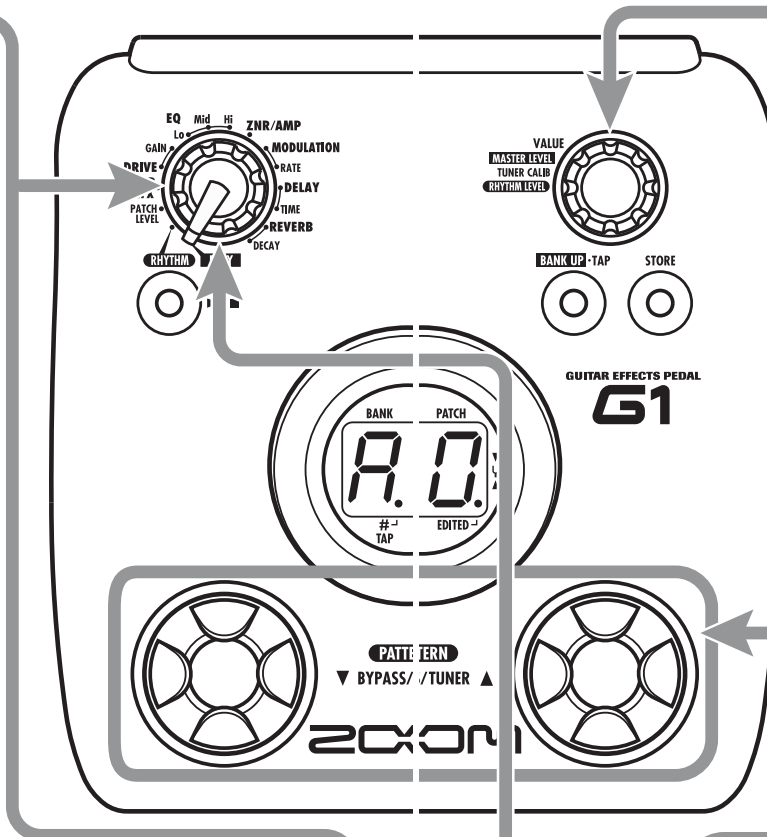
1 モジュール／パラメーターを選択する

- モジュールセレクターを回して、エディットしたいモジュール／パラメーターを次の中から選択してください。
  EQモジュールには3つ、MODULATION、DELAY、REVERBの各モジュールには2つのパラメーターが含まれており、モジュールセレクターを使って操作するパラメーターを選びます。

Type＝エフェクトタイプ　Prm＝パラメーター

①パッチレベル（Prm）
②COMP/EFXモジュール（Type&Prm）
③DRIVEモジュール（Type）
④DRIVEモジュール（Prm）
⑤～⑦EQモジュール（Prm）
⑧ZNR/AMPモジュール（Type&Prm）
⑨MODULATIONモジュール（Type&Prm1）
⑩MODULATIONモジュール（Prm2）
⑪DELAYモジュール（Type&Prm1）
⑫DELAYモジュール（Prm2）
⑬REVERBモジュール（Type&Prm1）
⑭REVERBモジュール（Prm2）

●Type&PrmまたはType&Prm1
エフェクトタイプ（ディスプレイ左側）とパラメーターの設定値（ディスプレイ右側）を同時に設定する項目

●Type
エフェクトタイプのみを切り替える項目

●PrmまたはPrm2
パラメーターの設定値のみを調節する項目

2 設定内容を変更する

- ディスプレイに表示されているエフェクトタイプやパラメーターの設定値を変更するには、[VALUE]ノブを操作します。

エフェクトタイプやパラメーターの設定値が変化し、ディスプレイの右下にドット(.)が表示されます。このドットは、現在表示されている項目が変更されていることを表しています。

NOTE タップ機能（→P18）に対応する時間／周期関連のパラメーターが呼び出されているときは、[BANK UP･TAP]キーを繰り返し押し、その間隔に合わせて値を設定することも可能です。

3 モジュールのオン／オフを切り替えるには

- 現在選択されているモジュールのオン／オフを切り替えたいときは、[▼]／[▲]フットスイッチのどちらか一方を踏んでください。

ディスプレイに“oF”と表示されます。もう一度どちらか一方を踏むと、元に戻ります。

4 エディットを終了する

- エディットを終了してプレイモードに戻るには、モジュールセレクターを“PLAY”の位置に合わせてください。

NOTE プレイモードに戻ったときに、パッチが1カ所でも変更されていると、ディスプレイ右下にドットが表示されます。この状態で他のパッチを選ぶと、エディットした内容が失われます。変更した内容を残しておきたいときは、14ページをご参照ください。

パッチを保存／コピーする

エディットしたパッチは、本体内のユーザーエリアのバンク（A～d）に保存できます。また、既存のパッチを別の位置に保存して、パッチのコピーを作ることも可能です。

1 プレイモードまたはエディットモードで[STORE]キーを押す

● ディスプレイのバンクとパッチ番号が点滅します。

NOTE プリセットエリアのバンク（0～3）のパッチは読み込み専用なので保存やコピーができません。プリセットエリアのパッチが選ばれているときに[STORE]キーを押すと、初期設定の保存／コピー先として"A0"（バンク＝A、パッチ番号＝0）が選ばれます。

2 保存／コピー先のバンクを指定する

● 保存／コピー先のバンクを選ぶには、[BANK UP・TAP]キーを押します。

NOTE
・ 保存／コピー先として選べるのは、ユーザーエリアのバンク（A～d）のみです。
・ 保存／コピー操作時には、フットスイッチ（FS01）によるバンク切り替えは行えません。

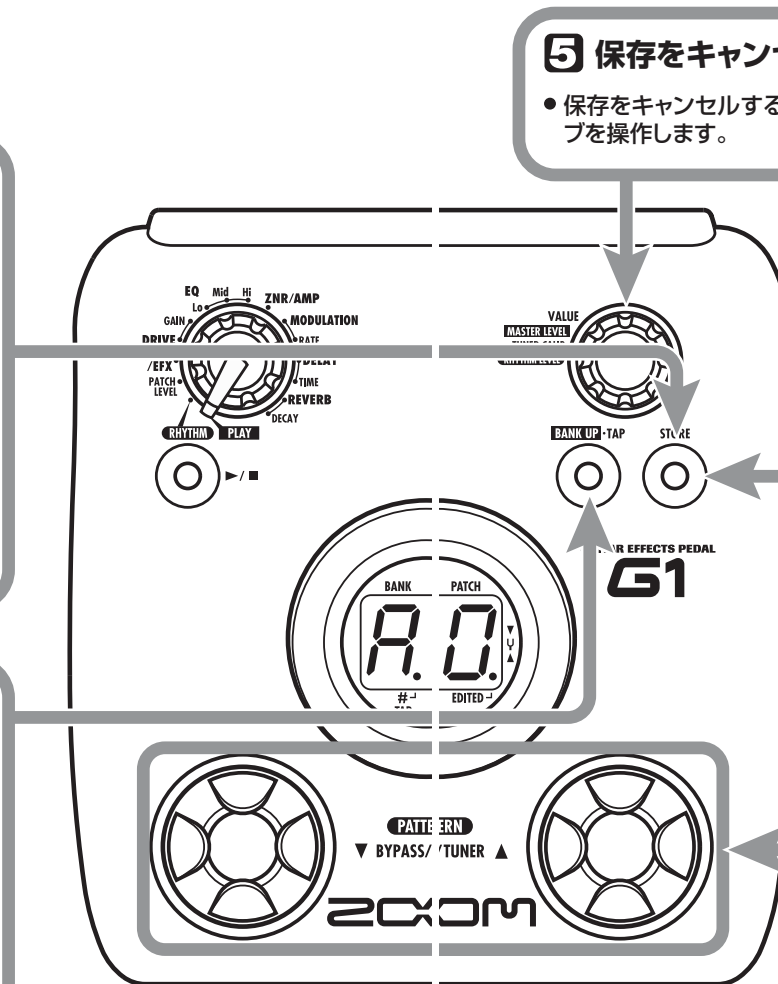
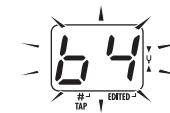
3 保存／コピー先のパッチ番号を指定する

● 保存／コピー先のパッチ番号を選ぶには、[▼]／[▲]フットスイッチを押します。

4 もう一度[STORE]キーを押す

● 保存／コピーが完了すると、保存先のパッチが選ばれた状態で、以前のモードに戻ります。

5 保存をキャンセルしたいときは

● 保存をキャンセルするには、[STORE]キーを再度押す（手順 4 ）前に、[VALUE]ノブを操作します。

パッチの呼び出し方を変える

G1/G1Xの通常の操作では、プレイモードでパッチを切り替えたときに、即座にパッチが呼び出されて音色が変化します。
しかし、メモリー内の離れた位置にあるパッチを呼び出したいときは、途中で次々と音色が切り替わるため、この方式が不便に感じることもあるでしょう。こんなときは、パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”を選ぶこともできます。プリセレクト方式とは、あらかじめ次に呼び出したいパッチを選んでおき、確定操作を行ったときに初めてパッチが切り替わる方式です。
G1/G1Xをプリセレクト方式に切り替えるには、次のように操作します。

1. [▲] フットスイッチを踏みながら、G1/G1Xの電源を入れください。

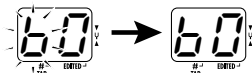
起動時に、ディスプレイに“PrE-SElEct”とスクロール表示されます。

2. プレイモードで、[▼]／[▲]フットスイッチを使って、次に呼び出したいパッチを指定してください。

[BANK UP・TAP]キーまたは[CONTROL IN]端子に接続されたフットスイッチ（FS01）を使って、バンクのみを切り替えることも可能です（G1Xではフットスイッチは使えません）。

ディスプレイ上では、上記の操作で変更したバンクまたはパッチ番号が点滅します（ただし、まだ音色は切り替わりません）。

3. 呼び出したいパッチが決まったら、[▼]／[▲]フットスイッチの両方を同時に踏んでください。

パッチが確定し、ディスプレイの点滅が点灯に変わります。

4. パッチの呼び出し方を通常の方式に戻したいときは、G1/G1Xの電源を入れ直してください。

パッチの呼び出し方が自動的に通常の方式に戻ります。

フットスイッチ／ペダルを使う

G1には、オプションのフットスイッチやエクスプレッションペダルを接続する[CONTROL IN]端子が搭載されています。
ここではフットスイッチやエクスプレッションペダルの利用方法について説明します。

フットスイッチ（FS01）を使う（G1のみ）

G1の[CONTROL IN]端子にオプションのフットスイッチ（FS01）を接続して電源を入れると、バンクの切り替えやリズムパターンのテンポ指定に利用できます。

フットスイッチの機能は、現在選ばれているモードに応じて、次のように変化します。

● **プレイモード**
フットスイッチを踏むたびに、1つ上のバンクに切り替わります。

● **リズムモード**
フットスイッチを2回以上踏むと、2回目以降にキーを踏む間隔に合わせて、テンポが自動調節されます（タップテンポ機能）。

● **エディットモード**
フットスイッチは無効です。

エクスプレッションペダルを使う

G1の[CONTROL IN]端子にエクスプレッションペダル（FP01/FP02）を接続すれば、ボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できます。
またG1Xの場合は、内蔵エクスプレッションペダルをボリュームペダル、またはエフェクトパラメーターのリアルタイムコントローラーとして利用できます。エクスプレッションペダルをどんな機能に利用するかは、パッチごとに保存できます。

1. G1でエクスプレッションペダルを利用するには、[CONTROL IN]端子にFP01/FP02のプラグを挿入して、電源を入れてください。

2. エクスプレッションペダルを利用したいパッチを選んでください。

3. モジュールセレクターを“PLAY”または“RHYTHM”以外の位置に合わせてください。

G1/G1Xがエディットモードになります。

4. [RHYTHM] キーを押しながら [VALUE] ノブを回して、エクスプレッションペダルで操作するコントロール先のモジュールを、次の中から選んでください。

表示	コントロール先
oF	無効
uP	ボリューム
HP	COMP/EFXモジュール
CP	DRIVEモジュール
nP	MODULATIONモジュール
dP	DELAYモジュール
rP	REVERBモジュール

HINT
・「エフェクトタイプとパラメーター」（19～24ページ）では、ペダルで操作可能なエフェクトタイプ／パラメーターにペダルアイコンが表示されています。
・ペダルアイコンのないエフェクトタイプが選ばれているモジュールを指定した場合､そのパッチではエクスプレッションペダルが無効となります。

5. 必要ならば、パッチを保存してください。

エクスプレッションペダルの設定がパッチに記憶されます。

6. プレイモードでこのパッチを選び、エクスプレッションペダルを操作してください。

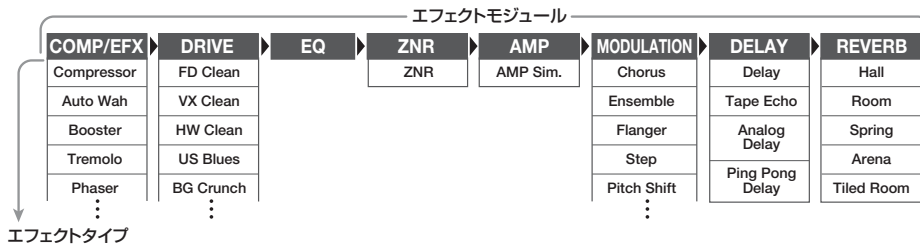
ペダルの操作に応じて、対応するパラメーターが変化します（ペダルを奥に踏み込むほど、パラメーターの数値を大きくしたときと同じ効果が得られます）。

なお、バイパス状態のときは、手順4の設定内容にかかわらず、ボリュームペダルとして機能します。

HINT
・エディットモードでもエクスプレッションペダルは操作できます。
・G1Xの場合は、[RHYTHM]キーと[VALUE]ノブを操作する代わりに、フロントパネルの[PEDAL ASSIGN]キーを使って、ペダルで操作するモジュールを選択することもできます。詳しくはP26をご参照ください。

エフェクトタイプとパラメーター

エフェクトのつながり

G1/G1Xのパッチは、次の図のように8つのエフェクトモジュールが直列に接続されたものと考えることができます。すべてのエフェクトモジュールを同時に利用することも、エフェクトモジュールごとのオン／オフを切り替えて、任意のエフェクトモジュールのみを利用することも可能です。

※ 表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。

エフェクトモジュールの中には、効果の種類（エフェクトタイプ）を複数の中から選択できるものもあります。例えば、MODULATIONモジュールではChorus（コーラス）、Flanger（フランジャー）などのエフェクトタイプ、REVERBモジュールでは、Hall（ホールリバーブ）、Room（ルームリバーブ）などのエフェクトタイプの中からいずれか1種類を選択できます。

アイコンの説明

● モジュールセレクター

モジュールセレクターのイラストは、そのモジュール／パラメーターを呼び出すための、セレクターの位置を示しています。

● エクスプレッションペダル

表中にペダルアイコンが表記されている場合は、内蔵または外付けのエクスプレッションペダルで操作可能なパラメーターであることを表しています。

この項目を選択すると、そのモジュールの該当するパラメーターを、エクスプレッションペダルを使ってリアルタイムコントロールできます。

● タップ

表中に[TAP]のアイコンが表記されている場合は、[BANK UP・TAP]キーを叩いて設定可能なパラメーターであることを示しています。

エディットモードで対応するモジュール／エフェクトタイプが選ばれているときに、[BANK UP・TAP]キーを繰り返し叩くことで、その間隔に合わせてパラメーター（変調の周期やディレイタイムなど）が設定されます。

■PATCH LEVEL（パッチレベル）

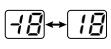
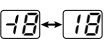
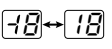
	PATCH LEVEL (Prm) パッチの最終的な音量を決定します。
2↔1.0	パッチレベルを2〜98, 1.0の範囲で設定します。80の値のときに、入出力のレベルが均等（ユニティゲイン）になります。

■COMP/EFX（コンプレッサー／EFX）モジュール

コンプレッサーなどのダイナミクス系エフェクトやトレモロ／フェイザーなどの変調系エフェクトが選べるモジュールです。

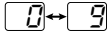
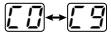
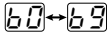
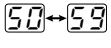
	COMP/EFX (Type&Prm) COMP/EFXモジュールのエフェクトタイプと効果の深さを調節します。
C 1↔C 9	**Compressor**（コンプレッサー） MXR Dynacomp 風のコンプレッサーです。高いレベルの信号を抑え、低いレベルの信号を持ち上げて、全体の信号レベルを圧縮します。数値が大きいほど感度が高くなります。
A 1↔A 9	**Auto Wah**（オートワウ） ピッキングの強弱に応じてワウ効果がかかります。数値が大きいほど感度が高くなります。
b 1↔b 9	**Booster**（ブースター） 信号のレベルを上げて迫力あるサウンドを作るブースターです。数値が大きいほど増幅量が増えます。
t 1↔t 9	**Tremolo**（トレモロ） 音量を周期的に変化させるトレモロです。数値が大きいほど変調の周期が早くなります。
P 1↔P 9	**Phaser**（フェイザー） 音にシュワシュワした揺らぎを与えるフェイザーです。数値が大きいほど変調の周期が早くなります。
r 1↔r 9	**Ring Mod**（リングモジュレーター） 金属的なサウンドを作り出すリングモジューレーターです。数値が大きいほど変調に使用する周波数が高くなります。
S 1↔S 9	**Slow Attack**（スロー アタック） いわゆる"バイオリン奏法"のように、1音1音の立ち上がりをゆるやかにするエフェクトです。数値が大きいほど、立ち上がりにかかる時間が長くなります。
u 1↔u 9	**Vox Wah**（Voxワウ） VOX製のビンテージペダルワウを半開きにした効果のシミュレーションです。数値が大きいほど、強調される周波数が上に移動します。
c 1↔c 9	**Cry Wah**（Cry ワウ） ビンテージペダルワウCRYBABYを半開きにした効果のシミュレーションです。数値が大きいほど、強調される周波数が上に移動します。

■DRIVE（ドライブ）モジュール

20種類の歪みとアコースティックシミュレーターが選べるモジュールです。このモジュールでは、DRIVEとGAINの2項目に分けて設定を行います。

	DRIVE (Type) DRIVEモジュールのエフェクトタイプを選択します。		
	FD Clean（FD クリーン） さまざまなジャンルのギタリストに愛されるFENDER TwinReverb（'65）のクリーンサウンドです。		**VX Clean**（VX クリーン） A級動作のコンボアンプVOX AC30のクリーンサウンドです。

表示	タイプ	表示	タイプ
HW	**HW Clean**（HW クリーン） イギリスの伝統的なオールチューブアンプHIWATT custom100のクリーンサウンドです。	bL	**US Blues**（USブルース） FENDER TweedDeluxe'53のクランチサウンドです。
bC	**BG Crunch**（BG クランチ） MESA BOOGIE のコンボアンプMkIIIのクランチサウンドです。	MS	**MS #1959** 数々の伝説を生み出したMARSHALL 1959のクランチサウンドです。
Md	**MS Drive**（MSドライブ） MARSHALLのスタックアンプJCM2000のハイゲインサウンドです。	Pu	**PV Drive**（PVドライブ） 世界的なハードロックギタリストと共同開発されたPEAVEY 5150のハイゲインサウンドです。
dd	**DZ Drive**（DZドライブ） 独立3チャンネルのコントロールが可能な、ドイツのハンドメイドギターアンプDIEZEL Herbertのチャンネル3を使ったハイゲインサウンドです。	bd	**BG Drive**（BGドライブ） MESA BOOGIE DualRectifierのレッドチャンネル（Vintageモード）を使ったハイゲインサウンドです。
od	**Overdrive**（オーバードライブ） 世界ではじめて"オーバードライブ"の名を冠したコンパクトエフェクター BOSS OD-1のモデリングです。	Gu	**Guv'nor**（ガバナー） MARSHALLの歪み系エフェクターGuv'norのモデリングです。
dS	**dist+**（ディストーションプラス） 世界中にディストーションの名を広めたエフェクター MXR distortion +のモデリングです。	rt	**RAT**（ラット） エッジの効いたディストーションサウンドで人気があるPROCO RAT のモデリングです。
FF	**Fuzz Face**（ファズフェイス） ユーモラスなパネルデザインと破壊的なサウンドでロックの歴史に名を刻んだFUZZ FACEのモデリングです。	Mt	**Metal Zone**（メタルゾーン） ロングサスティンと迫力ある中低音が特徴のBOSS METAL ZONEのモデリングです。
Ed	**ExtremeDS**（エクストリームDS） 歪みエフェクトとして世界最強のゲインを誇るハイゲインサウンドです。	Hb	**Hot Box**（ホットボックス） 真空管を内蔵したコンパクトプリアンプMATCHLESS HOT BOXのモデリングです。
Ft	**Flat Clean**（フラットクリーン） ズームオリジナルのクセのないクリーンサウンドです。	Ld	**Lead**（リード） 明るい音色で滑らかな歪みが特徴のディストーションサウンドです。
Ac	**Aco.Sim** （アコースティックシミュレーター） エレクトリックギターの音色をアコースティックギター風に変えるエフェクトです。		

	GAIN (Prm)
GAIN DRIVE	DRIVEモジュールのパラメーターを設定します。
TYPE=歪み系エフェクトタイプの場合	
0↔30	**Gain**（ゲイン） 歪み系エフェクトタイプのゲイン（歪みの深さ）を調節します。
TYPE=Aco.Simの場合	
0↔10	**TOP**（トップ） アコースティックギター特有の弦の響きを調節します。

※ 表中のメーカー名、製品名は、各社の商標または登録商標です。これらの名称は、音色の傾向を説明する目的で使われているもので、株式会社ズームとは無関係です。

■EQモジュール

3バンドのイコライザーです。このモジュールではEQ LO、EQ MID、EQ HIの3つの項目に分けて設定を行います。

	EQ LO (Prm)		**EQ MID (Prm)**		**EQ HI (Prm)**
EQ Mid Hi Lo	EQモジュールのLOバンドの調節を行います。	EQ Mid Hi Lo	EQモジュールのMIDバンドの調節を行います。	EQ Mid Hi Lo	EQモジュールのHIバンドの調節を行います。
-18↔18	**Lo**（ロー） 低音域（160Hz）のブースト／カット量を調節します。	-18↔18	**Mid**（ミドル） 中音域（800Hz）のブースト／カット量を調節します。	-18↔18	**Hi**（ハイ） 高音域（3.2kHz）のブースト／カット量を調節します。

■ZNR/AMP（ZNR／アンプシミュレーター）モジュール

音色を損なわずに無演奏時のノイズをカットするズーム独自のノイズリダクションZNRとアンプのスピーカーの響きを再現するアンプシミュレーターを組み合わせたモジュールです。

	ZNR/AMP (Type&Prm)
ZNR/AMP	ZNRの感度と、アンプシミュレーターのタイプを同時に設定します。
0↔9	**ZNR**（ズームノイズリダクション） ノイズリダクションのみの効果です。数値が大きいほどかかり具合が強くなります。音の消え際が不自然にならない範囲で、最もノイズが少ない値に設定してください。
C0↔C9	**Combo & ZNR**（コンボ＆ZNR） 背面密閉式コンボアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。
b0↔b9	**Bright Combo & ZNR**（ブライトコンボ＆ZNR） 背面開放式コンボアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。
S0↔S9	**Stack & ZNR**（スタック＆ZNR） スタックアンプのキャビネットの鳴りを再現するアンプシミュレーターと、ZNRを組み合わせた効果です。右側の数値でZNRの感度を調節します。

■ MODULATION（モジュレーション）モジュール

コーラス、ピッチシフター、ディレイなど、変調系／ディレイ系エフェクトを含むモジュールです。このモジュールでは、MODULATION（エフェクトタイプ&パラメーター 1）とRATE（パラメーター 2）の2項目に分けて設定を行います。

	MODULATION (Type&Prm1)		RATE (Prm2)
	MODULATIONモジュールのエフェクトタイプとパラメーター 1 の値を同時に設定します。		MODULATIONモジュールのパラメーター 2の値を設定します。
C1↔C9	**Chorus**(コーラス) 原音にピッチを揺らしたエフェクト音をミックスし、揺れや厚みを加えるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、エフェクト音のミックス量が増えます。	1↔50	**Rate**（レイト） 変調の速度を調節します。
E1↔E9	**Ensemble**(アンサンブル) 立体的な動きが特徴のコーラスアンサンブルです。右側の数値が大きいほど、エフェクト音のミックス量が増えます。		
F1↔F9	**Flanger**(フランジャー) 音に揺れと強烈なうねりを加えるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、音色のクセが強調されます。	1↔50	**Rate**（レイト） TAP 変調の速度を調節します。
S1↔S9	**Step**（ステップ） 音色が階段状に変化する特殊エフェクトです。右側の数値が大きいほど、音色のクセが強調されます。		
P1↔P9	**Pitch Shift**（ピッチシフト） ピッチを上下にシフトさせるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。	-12↔-1 dt 1↔12 24	**Shift**（シフト） ピッチシフトの量を半音単位で設定します。“dt”を選んだときは、デチューン効果が得られます。
M1↔M9	**Mono Pitch**（モノピッチ） モノフォニック（単音弾き）専用の音揺れの少ないピッチシフターです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。		
H1↔H9	**HPS**（ハーモナイズドピッチシフター） 設定されたキーに応じ、ピッチをメジャースケールに従ってシフトしたエフェクト音を出力する、インテリジェントなピッチシフターです。右側の数値が大きいほど、原音に対するエフェクト音の量が増えます。	C, Co d, do E F, Fo G, Go A, Ao b	**Key**（キー） ピッチシフトに使用するスケールのトニック（主音）を指定します。“o”の記号は、♯を表します。
u1↔u9	**Vibrato**（ビブラート） 自動的にビブラートのかかるエフェクトです。右側の数値が大きいほど、ビブラートが深くなります。	1↔50	**Rate**（レイト） TAP ビブラートの速さを調節します。

b1↔b9	**Pitch Bend**（ピッチベンド） エクスプレッションペダルを使ってピッチをリアルタイムに変化させるエフェクトです。右側の数値に応じてエクスプレッションペダルによるピッチ変化のタイプが切り替わります（表1参照）。	0↔1.0	**Pedal Position**（ペダルポジション） ピッチシフト量の初期設定値（ペダルを動かさない場合のピッチシフト量）を設定します。パラメーター1の設定によっては、原音とエフェクト音のバランスも同時に変化します(表1参照)。

【表1】

Type&Prm1	Prm2=0 ペダル最小値	Prm2=1.0 ペダル最大値
b1	0cent	+1オクターブ
b2	0cent	+2オクターブ
b3	0cent	−100cent
b4	0cent	−2オクターブ
b5	0cent	−∞

Type&Prm1	Prm2=0 ペダル最小値	Prm2=1.0 ペダル最大値
b6	−1オクターブ + 原音	+1オクターブ + 原音
b7	−700cent + 原音	+500cent + 原音
b8	ダブリング	デチューン + 原音
b9	−∞(0Hz) + 原音	+1オクターブ + 原音

d1↔d9	**Delay**（ディレイ） ディレイタイムが最長2000mSのディレイです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が増えていきます。	1↔2.0	**Time**（ディレイタイム） TAP ディレイタイムを設定します。10 〜 1000msec の範囲は10msec単位（1〜99, 1.0)、1秒以降は100msec単位（1.1〜2.0）で変化します。

■DELAY（ディレイ）モジュール

さまざまなディレイ系エフェクトが利用できるモジュールです。このモジュールは、DELAYとTIMEの2項目に分けて設定を行います。

	DELAY(Type&Prm1)
	DELAYモジュールのエフェクトタイプとパラメーター 1の値を同時に設定します。
d1↔d9	**Delay**（ディレイ） ディレイタイムが最長5000mSのディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
t1↔t9	**Tape Echo**（テープエコー） 最長5000mSのロングディレイに対応した、テープエコーのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
A1↔A9	**Analog Delay**（アナログディレイ） 最長5000mSのロングディレイに対応した、アナログディレイのシミュレーションです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
P1↔P9	**Ping Pong Delay**（ピンポンディレイ） 左右の出力からディレイ音が交互に出力されるピンポンディレイです。右側の数値に応じて、原音に対するエフェクト音のミックス量と、フィードバック量が変化します。
	TIME(Prm2)
	DELAYモジュールのパラメーター 2の値を設定します。このパラメーターはすべてのエフェクトタイプに共通です。
1↔5.0	**Time**（ディレイタイム） TAP ディレイタイムを設定します。10 〜 1000msec の範囲は10msec単位（1〜99, 1.0)、1秒以降は100msec単位（1.1〜5.0）で変化します。

■ REVERB（リバーブ）モジュール

各種の残響のシミュレーションを集めたモジュールです。このモジュールは、REVERBとDECAYの2 項目に分けて設定を行います。	
	REVERB(Type&Prm1)
	REVERBモジュールのエフェクトタイプとパラメーター 1の値を同時に設定します。
	Hall（ホール）
H1↔H9	コンサートホールの残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Room（ルーム）
r1↔r9	部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Spring（スプリング）
S1↔S9	スプリングリバーブのシミュレーションです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Arena（アリーナ）
A1↔A9	アリーナ級の大会場の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	Tiled Room（タイルドルーム）
t1↔t9	タイル貼りの部屋の残響をシミュレートしたリバーブです。右側の数値が大きくなるほど、原音に対するエフェクト音のミックス量が増えていきます。
	DECAY(Prm2)
	REVERBモジュールのパラメーター 2の値を設定します。このパラメーターはすべてのエフェクトタイプに共通です。
	Decay（ディケイ）
1↔30	残響の長さを調節します。

リズム機能プリセットパターン

#	Pattern Name	TimSig
1	8beat 1	4/4
2	8beat 2	4/4
3	8beat 3	4/4
4	8shuffle	4/4
5	16beat 1	4/4
6	16beat 2	4/4
7	16shuffle	4/4
8	ROCK	4/4
9	HARD	4/4
10	METAL 1	4/4
11	METAL 2	4/4
12	THRASH	4/4
13	PUNK	4/4
14	DnB	4/4
15	FUNK 1	4/4
16	FUNK 2	4/4
17	HIPHOP	4/4
18	R'nR	4/4
19	POP 1	4/4
20	POP 2	4/4
21	POP 3	4/4
22	DANCE 1	4/4
23	DANCE 2	4/4
24	DANCE 3	4/4
25	DANCE 4	4/4
26	3per4	3/4
27	6per8	3/4
28	5per4 1	5/4
29	5per4 2	5/4
30	LATIN	4/4
31	BALLAD 1	4/4
32	BALLAD 2	3/4
33	BLUES 1	4/4
34	BLUES 2	3/4
35	JAZZ 1	4/4
36	JAZZ 2	3/4
37	METRO 3	3/4
38	METRO 4	4/4
39	METRO 5	5/4
40	METRO	

工場出荷時のパッチに戻す

G1/G1Xのユーザーエリア（A0〜d9）には、工場出荷時にプリセットエリア（00〜39）と同じパッチが保存されています。これらユーザーエリアのパッチは、他のパッチを上書きした後でも、すべて元の状態に戻すことができます（オールイニシャライズ機能）。

1. **[STORE] キーを押しながら、G1/G1Xの電源を入れてください。**

ディスプレイに“AL”の表示が点滅します。

2. **オールイニシャライズを実行するには、もう一度[STORE] キーを押してください。**

すべてのパッチ情報が工場出荷時の状態に戻り、プレイモードに移行します。オールイニシャライズをキャンセルしたいときは、[STORE]キーの代わりにRHYTHM [▶/■]キーを押してください。

NOTE

オールイニシャライズを実行すると、ユーザーエリアに新規保存したパッチはすべて消去されます。この操作は慎重に行ってください。

G1X独自の機能について

ここでは、G1X独自の機能や操作方法について説明します。

[PEDAL ASSIGN]キーの操作

G1Xのフロントパネルには、[PEDAL ASSIGN]キーが搭載されています。G1Xでは、P17で説明した方法以外に、このキーを使ってペダルで操作するモジュールを選択できます。

1. プレイモードまたはエディットモードで[PEDAL ASSIGN]キーを押し、コントロール先のモジュールを選んでください。

現在コントロール先として選ばれているモジュールは、[PEDAL ASSIGN]キーの上に並んだLEDの点灯で確認できます。

すべて消灯 ・・・・・ 無効
● VOLUME ・・・・・・ ボリューム
○ WAH/EFX ・・・・・・ COMP/EFXモジュール
○ DRIVE ・・・・・・・ DRIVEモジュール
○ MODULATION・・・・ MODULATIONモジュール
○ DELAY ・・・・・・・ DELAYモジュール
○ REVERB ・・・・・・・ REVERBモジュール

PEDAL ASSIGN

2. 必要ならば、パッチを保存してください。

3. プレイモードでこのパッチを選び、エクスプレッションペダルを操作してください。

対応するパラメーターが変化します。

4. ペダルを割り当てたモジュールのオン／オフを切り替えるには、エクスプレッションペダルを一段深く踏み込んでください。

オフに切り替えたときは、[PEDAL ASSIGN]キーのLEDが点灯から点滅に変わります。この機能はエディットモードでも利用できます。

内蔵エクスプレッションペダルの調節をする

G1Xのエクスプレッションペダルは、必要に応じて再調節できます。ペダルを踏んでもあまり効果がない場合や、軽く踏んだだけなのに音量や音色が大きく変化してしまう場合は、次の方法で再調整してください。

1. [PEDAL ASSIGN] キーを押しながら電源を入れてください。

ディスプレイに“dn”と表示されます。

2. 内蔵エクスプレッションペダルを最も手前まで踏み上げて、[STORE]キーを押してください。

ディスプレイの表示が“UP”に変わります。

3. エクスプレッションペダルを最も奥まで踏み込み、足を放してください。

4. もう一度[STORE]キーを押してください。

エクスプレッションペダルの調整が終わり、プレイモードに戻ります。なお、“Er”と表示される場合は、操作2に戻って、もう一度設定し直してください。

仕様

エフェクトタイプ	54タイプ
エフェクトモジュール	同時使用　8モジュール
パッチメモリー	ユーザーエリア：10パッチ×4バンク=40 プリセットエリア：10パッチ×4バンク=40 合計80パッチ
サンプリング周波数	96kHz
A/D変換	24ビット 128倍オーバーサンプリング
D/A変換	24ビット 128倍オーバーサンプリング
信号処理	32ビット
周波数特性	20Hz～40kHz ＋1.0dB －4.0dB (10kΩ負荷時)
ディスプレイ	2桁7セグメントLED
入力	標準モノラルフォンジャック
定格入力レベル	－20dBm
入力インピーダンス	470kΩ
出力	標準ステレオフォンジャック（ライン/ヘッドフォン兼用）
最大出力レベル	ライン　+3dBm (出力負荷インピーダンス10kΩ 以上時) フォン　20mW＋20mW　(負荷32Ω時)
コントロール入力	FP01/FP02 または FS01 入力（G1のみ）
電源	
ACアダプター	DC9Vセンターマイナス、300mA　(ズーム AD-0006)
電池	G1/G1X　単三乾電池4本　連続駆動時間12時間（アルカリ電池使用時）
外形寸法	G1　155mm (D) ×136mm (W) ×52mm (H) G1X　155mm (D) ×234mm (W) ×52mm (H)
重量	G1　350g（電池含まず） G1X　600g（電池含まず）
オプション	エクスプレッションペダルFP01/FP02 または フットスイッチFS01（G1のみ）

故障かな？と思われる前に

● **電源が入らない**
6ページ「電源を入れる」をご参照ください。

● **リバーブエフェクトがかからない**
リズムパターンを再生している間は、リバーブエフェクトは無効となります。リズムの再生を止めてください（→P11）。

● **パッチが切り替わらない**
パッチの呼び出し方として“プリセレクト方式”（→P16）を選んでいませんか？電源を入れ直して通常の方式に戻してください。

● **ノイズが多い**
ZOOM製のアダプタを使用していますか？ 必ずDC9Vセンターマイナス300mA（ズーム AD-0006）をご使用ください。

● **電池の消耗が早い**
マンガン電池を使用していませんか？ 連続使用可能時間は、アルカリ電池で12時間です。

G1/G1X パッチリスト

Bank	Patch		NAME	COMMENT	キーとなるエフェクト	Pedal Assign
A	0	DEMO	Scream Lead	PEAVEY5150のモデリングサウンドを使った攻撃的なスクリーミングサウンド。ペダルを踏み込めば1オクターブ上までピッチアップし,よりアグレッシブなサウンドを得ることが出来る。	PV Drive (PV ドライブ)	Pitch Bend
	1		Mercury	HIWATT CUSTOM 100のモデリングとEnsembleを組み合わせることにより得られる、広がりと存在感を感じる美しいサウンド。カッティングやアルペジオに最適である。	HW Clean (HW クリーン)	VOLUME
	2		Hot Blues	ピッキングニュアンスを忠実に再現するブルージーなドライブサウンド。ペダルを踏み込めば、ギターソロに最適なホットなドライブ感を得ることが出来る。	US Blues (USブルース)	DRIVE GAIN
	3		Multi Phaser	Phaserのうねりが絶妙に加わるクリーンサウンド。グルービーなカッティングで、バンドサウンドをリードしてみよう。	Phaser (フェイザー)	Phaser Rate
	4		Automat	Marshall1959とオートワウを組み合わせたワイドレンジで派手な効果が得られるクセのあるオートワウサウンド。	Auto Wah (オートワウ)	VOLUME
	5		Good Vibe	TremoloとVibrato、二つの揺らぎが絡み合うクリーンサウンド。深くかかったリバーブにより幻想的な世界が創りだされている。	Vibrato (ビブラート)	DELAY Mix
	6		Wah Lead	Michael Schenkerのようなワウ半止めサウンド。ペダルを踏み込むことによりZakk Wyldeのような豪快なWah効果を得ることも出来る。	Guv'nor (ガバナー)	Vox Wah
	7		Duet in G	HPS(Harmonized Pitch Shifter)とLeadを組み合わせた華麗なリードトーン。ペダルを動かすことでHPSのMixをコントロールすることが可能。	Lead (リード)	HPS Mix
	8		Jetter	Flanger定番のジェットサウンド。低音弦を刻めばアンプからジェット機が飛び立つような、ハードロックの王道サウンドが得られる。	Flanger (フランジャー)	VOLUME
	9		Aco.Sim	あなたのギターがアコースティックギターに早替わり。ヘビーなサウンドが好きなあなたも、たまにはアコースティックギターの美しい響きを堪能してみてはどうだろうか。	Aco.Sim (アコースティックシミュレーター)	VOLUME
b	0	MODEL	Hot Box	Matchlessのフロア型プリアンプHot Boxのモデリングサウンド。倍音が多く含まれた、いつまでも弾いていたくなるような心地良い音色に仕上がっている。	Hot Box (ホットボックス)	VOLUME
	1		AC30TBX	VOX AC30TBXのモデリング。A級動作ならではのレスポンスのよいクリーンサウンドをリアルに再現している。コードを鳴らした際にスピーカーから音がはじけ飛ぶような感覚は、他のアンプでは得ることが出来ない。	VX Clean (VX クリーン)	VOLUME
	2		5150	高いゲインを持ちながらも分離の良い歪で多くのギタリストに愛されているPEAVEY5150のサウンドをモデリング。パワーコード、スピーディーなリフ、テクニカルなソロなど様々なプレイに対応したオールマイティーなハイゲインサウンドである。	PV Drive (PV ドライブ)	VOLUME
	3		TwinReverb	TremoloとReverbが華を添えるFENDER TwinReverb('65)のサーフロックサウンド。疾走感のあるテケテケフレーズを決めてほしい。	FD Clean (FD クリーン)	VOLUME
	4		ExtremeDS	ZOOMオリジナルのExtremeDSにより創り出される極限まで歪んだトーン。あなたのメタル魂に火をつけるアグレッシブなメタルサウンド。	ExtremeDS (エクストリームDS)	VOLUME
	5		RAT	ディストーションの名機として名高いPROCO RATのモデリング。70年代後半に登場しJEFF BECKが使用したことでも有名なこのエフェクターは多くのロックサウンドを作り上げてきた。力強く抜けの良いディストーションサウンドである。	RAT (ラット)	VOLUME
	6		Fuzz Face	ロック史に軌跡を残し今なお輝きを放つFUZZ FACEのモデリング。荒々しくも滑らかなこのサウンドは多くのギタリストを虜にしてきた。	Fuzz Face (ファズフェイス)	VOLUME
	7		OD-1	豊かなオーバードライブサウンドを作り出すBOSS OD-1のモデリング。中古市場で価値が高騰し聴くことが難しくなってしまったOD-1のナチュラルオーバードライブサウンドである。	Overdrive (オーバードライブ)	VOLUME
	8		DIEZEL	ラウドミュージックに新たな流れを作り出しているDIEZEL Herbertのモデリング。今までに無いドライでザックリとしたヘビーサウンド。	DZ Drive (DZ ドライブ)	VOLUME
	9		MARKIII	MESA BOOGIE MkIIIのモデリング。中域にパワーのあるこのサウンドは様々なジャンルをカバーできる。ホロウボディーのギターを繋いでフュージョンフレーズを弾くのに最適。	BG Crunch (BG クランチ)	VOLUME
C	0	ARTIST	Page Crunch	初期Led Zeppelinでジミーペイジが奏でたシンプルなMarshallのドライブサウンド。テレキャスターやレスポールを繋げば気分は"Good Times Bad Times"。	MS #1959	VOLUME
	1		Beck Oct	JEFF BECKお得意の1オクターブ下の音を混ぜたドライブトーン。このサウンドを試したあなたは思わずLED BOOTSを弾きたくなってしまうはず。	Mono Pitch (モノピッチ)	VOLUME
	2		Cream Drive	ROCKギターソロの金字塔として今なお称えられるCREAMの名曲「CROSS ROAD」をイメージしたクランチサウンド。シングルコイルピックアップでもハムバッカーでも使えるブルースロックに最適なクランチトーン。	Hot Box (ホットボックス)	VOLUME
	3		Breathe	プログレッシブ・ロックの元祖、ピンクフロイドの1973年の大ヒットアルバム"狂気"から、あの名曲の「Breathe」をセレクト。HIWATTのファットなクリーン＋Ensembleサウンドは当時のデビッド・ギルモアを忠実に再現。	Ensemble (アンサンブル)	VOLUME
	4		Van Ampen	ギター界の革命児Edward Van Halenシグネイチャートーン。テクニカルでアイディアあふれるフレーズを弾きこなしてほしい。	PV Drive (PV ドライブ)	VOLUME
	5		Adrian	Adrian Belewの曲中"Big Electric Cat"で使われているユニークなリードサウンド。オリジナルの音に高いオクターブの音が加えられ独特の世界観を出している。どんなギターにもマッチングするミステリアスなサウンドである。	Slow Attack (スローアタック)	VOLUME
	6		Kirk Lead	METALLICAのヒット曲"ONE"のエンディングギターソロで聴けるKirk Hammettのハイゲインサウンド。Kirk Hammettのように髪を振り乱した、エモーショナルなギターパフォーマンスに最適。	ExtremeDS (エクストリームDS)	VOLUME
	7		Santana	Carlos Santanaが奏でる情熱的なクランチサウンド。魂のこもった熱いチョーキングでお楽しみください。	BG Crunch (BG クランチ)	VOLUME
	8		Kurt Clean	夭折の天才NIRVANAのKurt Cobainが愛したモジュレーションが織り交ざるクリーンサウンド。"Come As You Are"の中で聴く事が出来るクリーンサウンドをイメージした。	Chorus (コーラス)	VOLUME
	9		ZZ Drive	ハードブギーで人々を魅了するZZ TOPのギタリストBilly F Gibbonsのホットなクランチサウンド。ギターを低く構えた熱いバッキングやスライドプレイにベストマッチ。	BG Crunch (BG クランチ)	VOLUME
d	0		Rage Riff	RAGE AGAINST THE MACHINEのギタリストTom Morelloのヘビーなドライブサウンド。ペダルを踏み込めばトリッキーなオクターブアップサウンドを得ることが出来る。	BG Drive (BG ドライブ)	Pitch Bend
	1		Angus Lead	AC/DCのAngus Youngが使用するストレートなロックサウンド。Marshall1959のモデリングとDelayを組み合わせることにより無骨ながらアンサンブルになじみやすい音色に仕上げた。	MS #1959	VOLUME
	2		El Rayo Clean	バンド EL Rayo-XのギタリストDavid Lindleyによって使用されているクリーンなコーラスのサウンド。レゲエのリズムや、アルペジオに最適である。Lindleyはたいていリップスティックタイプのピックアップを好むが、シングルコイルピックアップやハムバッカーにもマッチングするように仕上げた。	FD Clean (FD クリーン)	VOLUME
	3		Anthem	Pearl Jamのビンテージロックバラッドのサウンド。スタックアンプ使用によるコードストローク、またはフロントピックアップではリードサウンドに最適な音色である。	MS #1959	VOLUME
	4		Who Bleed	THE WHOのギタリストPete Townshendが使うロックフィール溢れるクリーンサウンド。このサウンドを試す際にはヒートアップしてギターやアンプを壊してしまわないように注意が必要だ。	HW Clean (HW クリーン)	VOLUME
	5		Steve Lukather	TOTOのスーパーギタリストSteve Lukatherのエフェクティブでありながらも滑らかなリードドライブサウンド。	Pitch Shift (ピッチシフト)	VOLUME
	6		Joe Walsh	EAGLESのギタリストJoe Walshがホテルカリフォルニアで聴かせたフェイザーの効いたクランチサウンド。あの名演をあなたも再現してみてはどうだろうか。	Phaser (フェイザー)	VOLUME
	7	SFX	MilkyWay	Ping Pong DelayとPhaserが奏でる澄み切った心地よいクリーンサウンド。ペダルでDelayのMixを自由にコントロールできる。テンションコードやアルペジオで試してみてほしい。	Phaser (フェイザー)	DELAY Mix
	8		Shimmer	ピアノの原型とも言われている民族楽器ダルシマーのサウンドをシミュレートしたパッチ。ペダルでピッチシフトのミックス量を調整することも可能である。	Pitch Shift (ピッチシフト)	Pitch Shift
	9		TremoStep	TremoloとStepの組み合わせにより強烈なうねりを創りだした。このサウンドを使えばシンプルなギターフレーズも個性的に仕上げることが可能である。ペダルを動かせばStepのRateを自由に調節可能である。	Step (ステップ)	Step Rate

● バンク0～3のプリセットエリアにはA～dと同じ内容が保存されています。
● 使用するギター、アンプによりZNRの値を調整することをお勧めします。